VISIT…

LANZAROTE Caliente.COM

Валерий Шикшин 4 дан
Заслуженный тренер России



ТЕОРИЯ И ПРАКТИКА ЦУМЭ-ГО

Казань 2006

Содержание

Введение…....……………………………………..1

Словарь терминов…………………………………..3

1. Основы цумэ-го…..…………….……………….4

2. Цумэ-го в углу…………………..……………….25

3. Цумэ-го на стороне……………………………..73

4. Цумэ-го и сэки……...…………………………..109

5. Цумэ-го и ко-борьба..…………………………..132

6. Цумэ-го для кю и данов………………………..159

7. Цумэ-го в действии……………………….…185

Предисловие.

Я начал преподавать Го более 20 лет назад. Книг с задачами на тему цумэ-го тогда было достаточно мало, поэтому я начал накапливать позиции, которые встречались в партиях. Это сразу повысило результативность партий моих учеников. Постепенно, книг становилось все больше и больше. Они значительно обогатили мои опыт и знания по проблемам цумэ-го.
В этой книге я раскрываю свои опыт и знания по проблемам цумэ-го, который я накопил за 25 лет тренерской работы.
Для игроков уровня младших кю проблема цумэ-го, я думаю, является определяющей. Игрок, который хорошо владеет основами цумэ-го, легко может выиграть партию, съев большую группу противника.
В заключение хочется поблагодарить людей, оказавших мне помощь при написании книги. Это - Евгений Панюков, редактор информационного журнала "Игра го в России", который помог мне определиться с тематикой данной книги, редактировал и опубликовал ее. Это – мои ученики, фрагменты партий которых дали мне задачи и примеры для данной книги и наконец, мой сын гроссмейстер России Илья Шикшин 6 дан, который составил и отредактировал большинство диаграмм данной книги.

Валерий Шикшин

Введение

В книге рассматриваются вопросы цумэ-го групп (цумэ-го это японский термин, который означает "жизнь и смерть" групп), то есть построения глаз. Каждый, кто прошёл через неприятный опыт потери одной за другой групп в игре с сильным противником на большой форе, осознаёт важность этой проблемы. Серьёзные проблемы "жизни и смерти" могут встретиться всего несколько раз в партии. Но когда возникли эти проблемы, то задача построения глаз требует самого внимательного отношения к себе. Ошибки в цумэ-го стоят обычно дороже всех остальных ошибок.
Книг по проблемам жизни и смерти групп очень много. Но, существует очень мало книг, если не сказать еще больше, что их

вообще нет, в которых раскрываются теория и "философия" данной проблемы. Используя теорию цумэ-го, Вы будете искать решение в правильном направлении, что позволит Вам избежать многих ошибок и больших затрат времени.
Эта книга не претендует на энциклопедическое пособие по цумэ-го. Для этого есть другие книги, например Тё Тикун "Все о жизни и смерти", т.1 и 2, русс, Киев 2003 и Джейм Дэвис "Жизнь и смерть", русс, Казань 1982.
Книга разбита на главы, в каждой из которых рассматриваются проблемы цумэ-го, объединенных общей идеей. В конце каждой главы приведены задачи. В качестве ответа на них требуется не только определить жизнь или смерть данной группы, но и подтвердить свое мнение конкретными вариантами.
Каждая задача снабжена ответами, но вы получите гораздо больше пользы, решая все самостоятельно.
Задачи сильно различаются по сложности - от очень простых задач до достаточно сложных задач. Это определяется тем, что сами ситуации "жизни и смерти", встречающиеся в партиях, сильно различаются по сложности. Я же пытался сделать задачи как можно более реалистичными.
Глава 1 предназначена для самых начинающих. Здесь раскрываются основы цумэ-го. Определяются такие понятия, как глаза, "ложные глаза", "накадэ", формы накадэ, степени накадэ и так далее.
В главе 2 раскрывается теория цумэ-го угловых групп и приводятся задачи с решениями по данной теме.
В главе 3 раскрывается теория цумэ-го групп на стороне, рассматриваются 6 основных форм на стороне и приводятся задачи с решениями по данной теме.
Сэки – это разновидность выживания групп. Единственное отличие в том, что игроки не получают при этом территории. В главе 4 рассматриваются условия при которых возникает сэки и приводятся задачи на эту тему.
Когда в партиях возникает ко, ситуация может стать достаточно сложной, так как бывают разные виды ко-борьбы. В главе 5 раскрывается теория, и приводятся задачи на эту тему.
В главе 6 рассматриваются задачи для игроков, уровня мастерства 1 дан и выше.
Глава 7 является центральной для всех книги. Основная цель

этой главы ощутить отточить мастерство цумэ-го на примерах партий российских мастеров Го.
Далее, если у вас будут незначительные успехи, то и тогда эта книга будет небесполезна для вас.
Теория и методы, изложенные в этой книге, значительно помогут читателю прогрессировать на пути к пониманию проблем цумэ-го.
Напомню, что блестящее владение техникой цумэ-го является ключом к достижению победы в партии. Цель этой книги помочь вам приобрести эту способность.
В книге представлено более 346 задач и примеров.

Авторское право © 2006 Валерий Шикшин

Казань март 2006г.

С уважением Заслуженный тренер России *Валерий Шикшин*

Словарь терминов

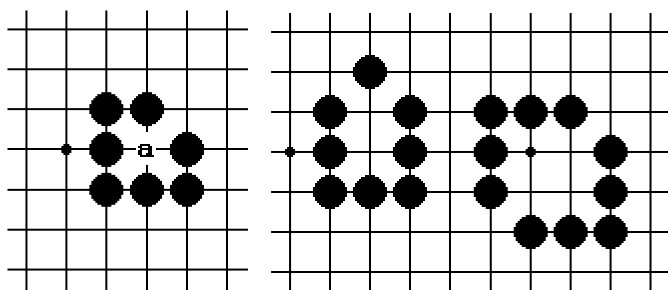
Атари –
Ханэ –
Косуми-
Сагари-
Тэсудзи-
Йосэ-
Иккен-тоби-
Кэйма-
Симари-
Какари-
Цумэ-го-
Накадэ-
Миаи -
Дамэ-
Сэки-
Ко-
Дан-
Кю-
Магари симоку

Глава 1.
Основы цумэ-го

В этой главе мы узнаем, что такое глаза, ложные глаза, мертвые формы накадэ, живущие формы накадэ. Узнаем сколько дамэ имеет каждая форма накадэ.

§1. Глаза

Глаз – это поле, окруженное камнями одного цвета

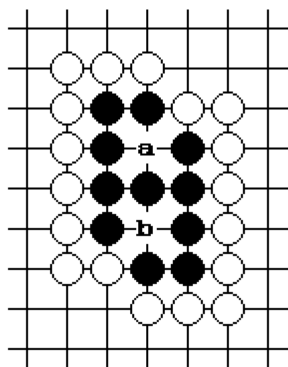


Диа.1 Диа.2

На Диа.1 черные образовали глаз в пункте "а". Замечательное свойство глаза в том, что белые не могут поставить камень в пункт "а", потому что это запрещенный правилами ход. Глаз может состоять из одного поля, как на Диа.1, а может быть и большим, состоящим из двух и более полей, как на Диа.2.

Два глаза соединенных вместе, образуют крепость.

То есть такую группу взять в плен нельзя.

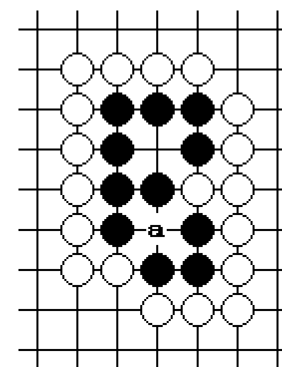


Диа.3 Здесь черные имеют глаза в пунктах "а" и "в". Группу с двумя глазами убить нельзя. Это крепость. Белые не могут поставить камень в пункт "а", потому что это будет самоубийственный ход, запрещенный правилами Го. По этой же причине белые не могут поставить камень и в пункт "в". Поэтому белые не могут дать атари черной группе, а тем более ее уничтожить.

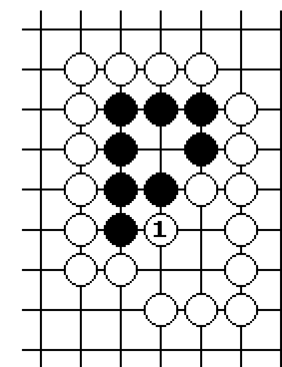
И так мы выяснили с Вами, что *группа с двумя глазами всегда живет.*

§2. Ложные глаза

Кроме настоящих глаз, бывают и ложные глаза. *В ложный глаз всегда можно поставить камень.*



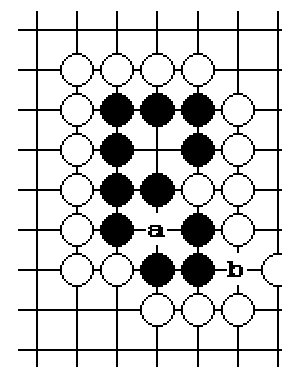
Диа.3



Диа.4

Диа.3. Глаз в пункте "а" – ложный. В ложный всегда можно поставить камень.

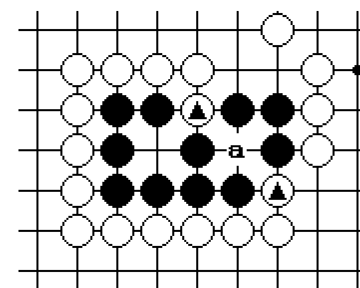
Диа.4. Белые играют 1 в ложный глаз и снимают три черных камня.



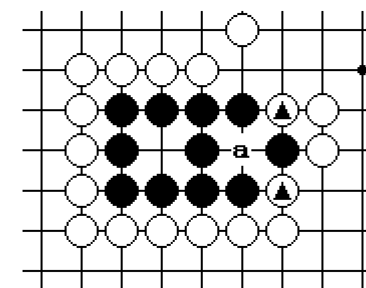
Диа.5. В этой позиции белые не могут сразу поставить в пункт "а", потому что это будет самоубийственный ход. Однако, они могут сначала занять дамэ в "в", а затем поставить камень в ложный глаз "а".

Для того, чтобы отличить настоящий глаз от ложного, существует три признака ложных глаз.

Признаки ложных глаз

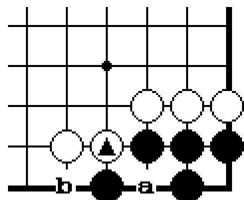


Диа.6



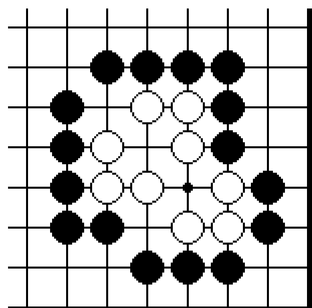
Диа.7

<u>Диа.6.</u> Глаз в пункте "а" – ложный. Белые камни ▲ определяют первый признак ложного глаза, который называется " камни напротив".
<u>Диа.7.</u> Глаз в пункте "а"- снова ложный. И опять белые камни ▲ определяют второй признак ложного глаза, который называется "сжатие".

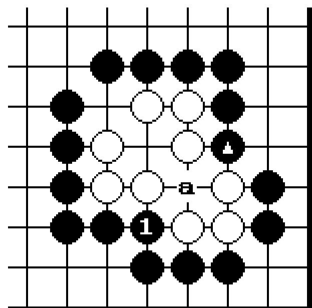


<u>Диа.8</u>. Это третий признак ложного глаза. Он называется "сжатие на краю". Глаз в пункте "а" ложный за счет белого камня ▲. Мы знаем, что в ложный глаз всегда можно поставить камень. Поэтому, сначала мы займем дамэ в "b", а затем сможем поставить белый камень в "а".

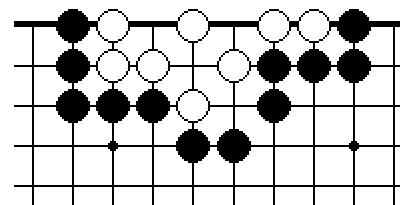
Рассмотрим примеры:



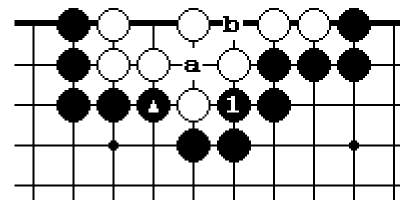
<u>Пример 1.</u>
Ход черных.
Как убить белую группу?



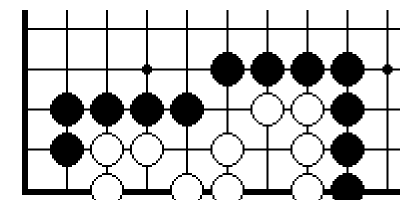
<u>Решение примера 1.</u>
Черные должны сыграть в пункт 1. Теперь глаз в пункте "а" стал ложным согласно *первому признаку "камни напротив".* Посмотрим внимательно и увидим, что камень ▲ находиться напротив ч.1. Затем мы может поставить черный камень в ложный глаз "а" и съесть три белых камня. Группа с одним настоящим и с одним ложным глазом не живет, а значит эта группа мертвая.
Даже, если у группы один настоящий глаз и десять ложных, она все равно не живет. Для того чтобы жить, надо иметь два настоящих глаза.



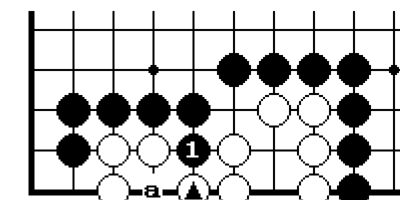
<u>Пример 2.</u>
Ход черных.
Как убить белую группу?



<u>Решение примера 2.</u>
Ч.1 делает глаз ложным в пункте "а".
Ч.1 в сочетании с камнем ▲ образует *второй признак "сжатие".*
Заметим, что глаз в пункте "в" тоже ложный. Белая группа имеет один настоящий глаз и два ложных глаза, а значит она мертвая.



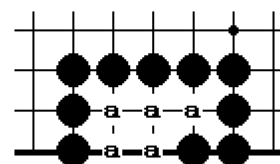
<u>Пример 3.</u>
Ход черных.
Как убить белую группу?



<u>Решение примера 3.</u>
Ч.1 делает глаз в пункте "а" ложным.
Ч.1 в сочетании с камнем ▲ образует *третий признак "сжатие на краю"*

§3. Формы накадэ

Накадэ – японский термин Го, обозначающий глазное пространство внутри группы. В зависимости от количества пунктов внутри накадэ и их конфигурации, различают *различные формы накадэ.*



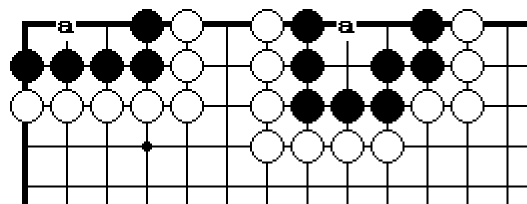
<u>Диа.9.</u> Пространство внутри черной группы, обозначенное "а", и есть накадэ. А форма, образованная из пяти пунктов "а", является формой накадэ, в данном случае "автомобиль".

Формы накадэ бывают мертвые и живые.

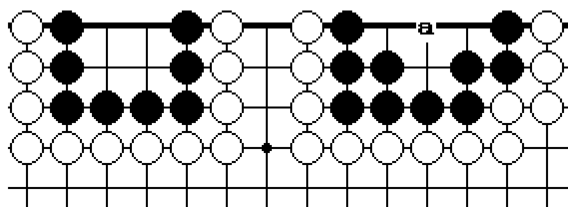
Мертвые формы накадэ.

Существует семь мертвых форм накадэ.
Это –
1. "три в линию"
2. " треугольник"
3. " квадрат"
4. " пирамида"
5. " автомобиль"
6. " звездочка"
7. " жук"

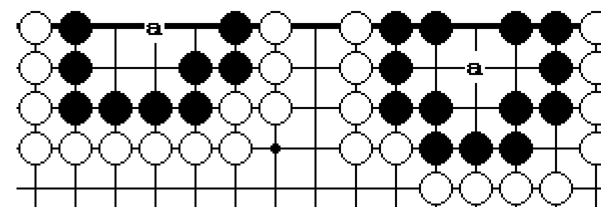
Приведение глазного пространства группы к любой из этих форм, убивает группу.



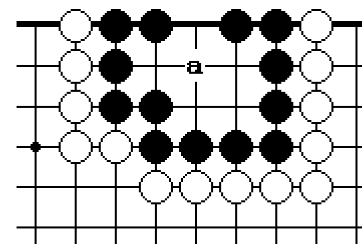
Диа.10. Это формы накадэ из 3-х пунктов. Первая форма называется "три в линию", а вторая – "треугольник". Пункт "а" – критическая точка. Кто первый сходит туда, тот и получит выгоду. Если первые сыграют черные, то они построят два глаза, и их группа будет жить. Если первыми сыграют белые, то черная группа будет мертвой.



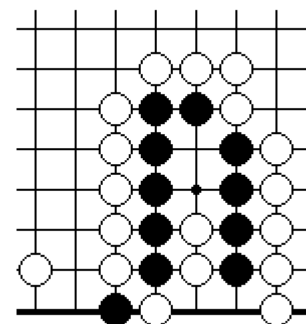
Диа.11. Это формы накадэ из 4-х пунктов. Первая форма называется "квадрат". Это единственная форма накадэ, которая не имеет критических точек. Вторая форма называется "пирамида". Её критическая точка является пункт "а". Если черные сыграют сюда первыми, то они построят два глаза. А если - белые, то черные будут мертвы.



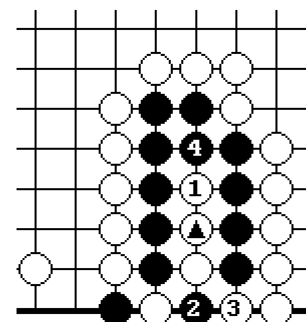
Диа.12. Это формы накадэ из 5-ти пунктов. Первая форма называется "автомобиль", а вторая – "звездочка". Пункт "а" – критическая точка для этих форм. Читателю надо постараться первому занять этот пункт.



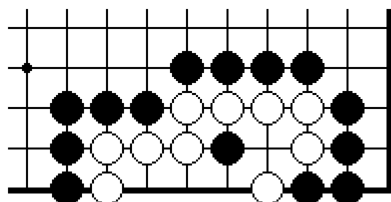
Диа.13. Это форма накадэ из 6-ти пунктов. Она называется "жук". Ее легко запомнить – квадратик и два усика. И опять точка "а" – критическая, которая ведет к жизни или смерти этой группы.



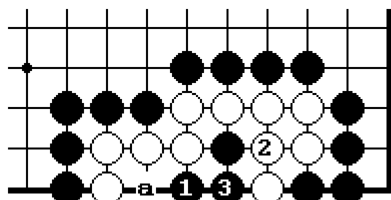
Пример 4.
Ход белых
Как убить черную группу?



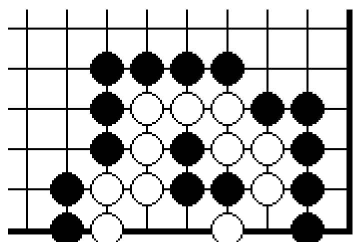
Решение примера 4.
Белые играют 1 и стоят мертвую форму накадэ " три в линию". На ч.2 белые дают атари 3 и черные пробивают три белых камня в 4. Однако белые играют 5 в критическую точку на место ▲ и убивают черных.



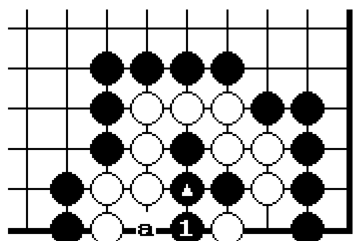
Пример 5
Ход черных.
Как убить белую группу?



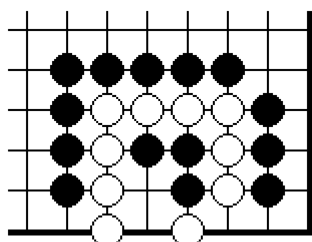
Решение примера 5
Черные играют 1, затем белые дают атари 2 и черные соединяются 3, образуя форму накадэ "треугольник". Если белые снимают три черных камня в "а", черные играют в критическую точку 3 и лишают белую группу двух глаз.



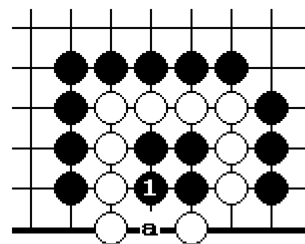
Пример 6.
Ход черных
Как убить белую группу?



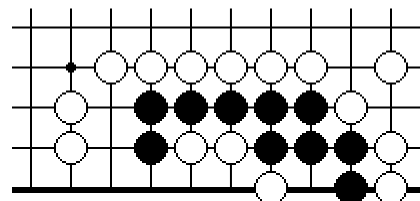
Решение примера 6.
Черные играют 1, образуя форму накадэ "пирамида". Теперь, если белые снимут четыре черных камня в "а", черные сыграют в критическую точку на место ▲ и белая группа будет мертва.



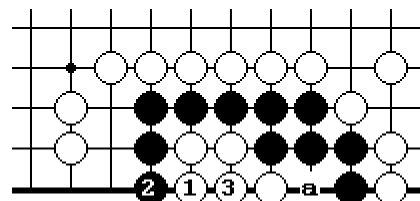
Пример 7.
Ход черных
Как убить белую группу?



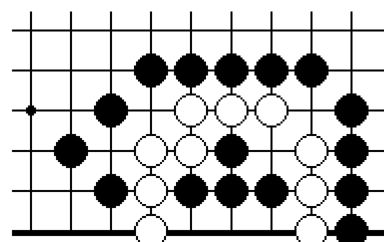
Решение примера 7.
И опять черные играют 1, образуя мертвую форму накадэ "квадрат". Даже, если белые снимут четыре черных камня в "а", черным не надо добавлять камень, чтобы убить белую группу. "Квадрат" не имеет критической точки.



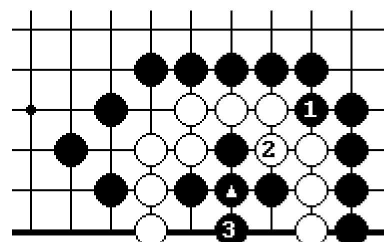
Пример 8.
Ход белых
Как убить белую группу.



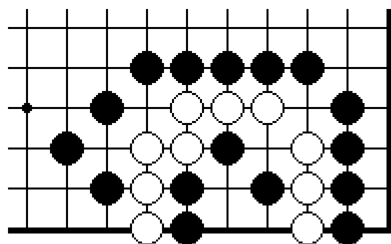
Решение примера 8.
Белые играют 1. Если черные отвечают 2, то белые соединяются 3, образуя форму накадэ "автомобиль". Если черные снимают пять белых камней в "а", белые, сыграв в критическую точку 3, убьют черных.



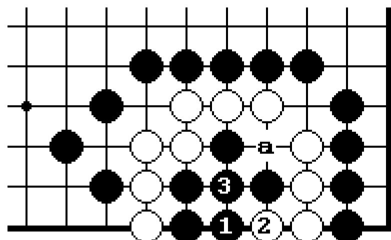
Пример 9.
Ход черных
Как убить белую группу?



Решение примера 9.
Сначала черные играют сэнтэ 1, уменьшающее глазное пространство. Затем они играют главный ход 3, который создает форму накадэ "звездочка". Даже, если белые снимут пять черных камней, черные сыграют в критическую точку ▲ и убьют белую группу.



Пример 10.
Ход черных
Как убить белую группу?

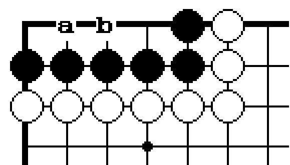


Решение примера10.
Черные играют 1 и 3, образуя форму накадэ "жук". Даже, если белые снимут шесть черных камней в "a", черные сыграют в критическую точку 3 и убьют всю белую группу.

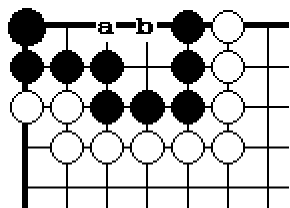
Живые формы накадэ

Существует три живые формы накадэ из четырех пунктов, которые очень часто применяются на практике. Это –

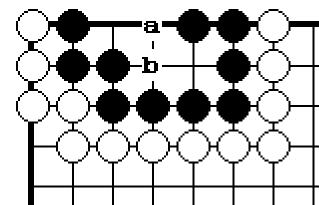
1. "четыре в линию"
2. " изогнутая четверка"
3. " змейка"



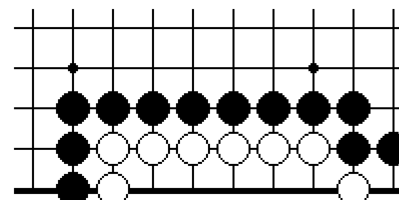
Диа.14. Форма накадэ внутри черной группы, называется " четыре в линию". Это живая форма. Она имеет две критические точки "a" и "b". Если белые играют в "a", то черные строят два глаза, играя в "b", и наоборот.



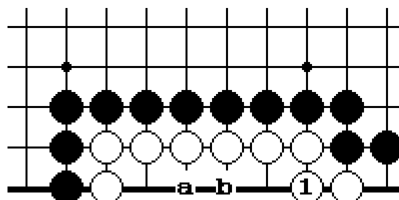
Диа.15. Форма накадэ внутри черной группы, называется " изогнутая четверка". Это живая форма. Она имеет две критические точки "a" и "b". Если белые играют в "a", то черные строят два глаза, играя в "b", и наоборот. Хочется отметить, что черным нет необходимости самим играть в "a" или "b", строя два глаза. Этим Вы уменьшите у себя количество очков внутри группы.



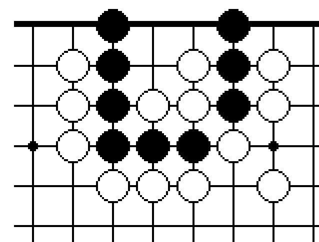
Диа.16. Форма накадэ внутри черной группы, называется "изогнутая четверка". Это живая форма. Она также имеет две критические точки "a" и "b".



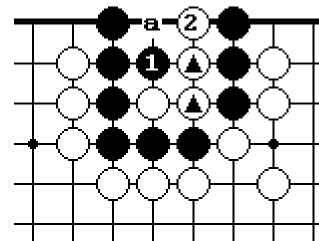
Пример 11.
Ход белых
Какой наиболее выгодный способ выживания у белых?



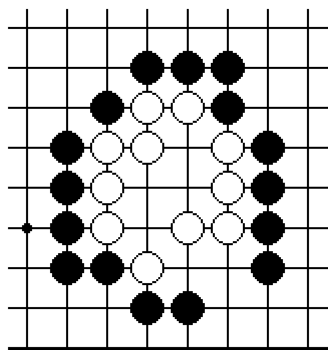
Решение примера 11.
Выгодней всего белым выжить, играя 1 и получая форму накадэ "четыре в линию". Это приносит им 4 очка территории. Группа живет, потому что у нее две критические точки "a" и "b". Если выживать ходом в "a", то у белых останется только 3 очка территории.



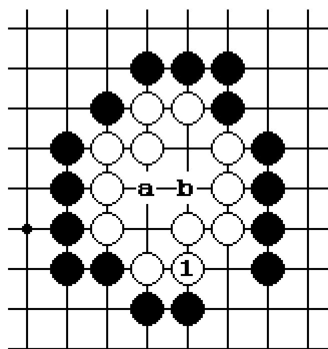
Пример 12.
Ход черных
Как им выжить?



Решение примера 12.
Черные должны сыграть 1. Если белые ответят 2, черные снимут их в "a". Тогда накадэ внутри черной группы будет иметь форму "изогнутая четверка". Эта группа живет, потому что имеет две критические точки в пунктах ▲.



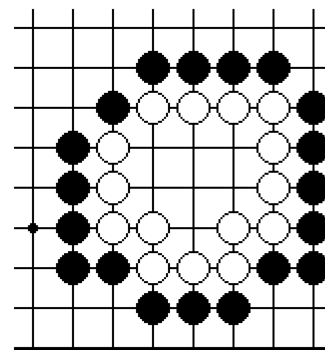
Пример 13.
Ход белых
Как им выжить?



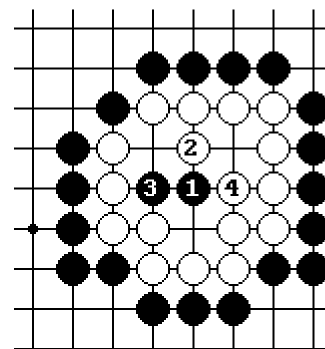
Решение примера 13.
Белые должны сыграть 1, образуя форму накадэ " змейка". Теперь белая группа живет, потому что у нее есть две критические точки. Любые другие попытки выжить хуже из-за того, что белые получают меньше территории.

И так, подведем итоги.
Накадэ из 3-х точек имеет только две мертвые формы - "три в линию" и "треугольник".
Накадэ из 4-х точек имеет две мертвые формы – " квадрат" и " пирамида" и три живые формы – " четыре в линию", "изогнутая четверка" и "змейка".
Накадэ из 5-и точек имеет две мертвые формы – " автомобиль" и "звездочка". Все остальные формы накадэ из 5-и точек будут живые. Они, либо строят глаза, либо живут в сэки.
Накадэ из 6-и точек имеет одну мертвую форму – "жук". Все остальные формы накадэ из 6-и точек будут живые. Они, либо строят глаза, либо живут в сэки.
Формы накадэ более 6-и точек всегда живут. Они, либо строят глаза, либо живут в сэки, кроме особых случаев.

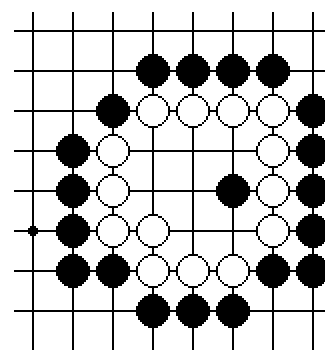
Рассмотрим несколько примеров.



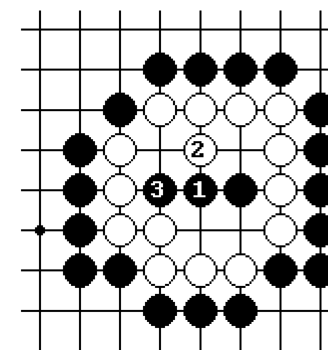
Пример 14.
Ход черных.
Могут ли черные убить белых?



Решение примера 14.
Пространство внутри белой группы состоит из 7-и точек. Значит, она умереть не может. Если черные играют в критическую точку 1, то после варианта 1-4 белые строят два глаза.



Пример 15.
Ход черных.
Могут ли черные убить белую группу.



Решение примера 15.
Пространство внутри белой группы состоит из 8-и точек. Значит, она умереть не может. Если черные играют в критическую точку 1, белые ответят в 2, угрожая построить два глаза. Черные играют 3 и в результате получается сэки.

§4. Теория цумэ-го

Философия Го базируется на трех китах:
1. Пословицы и поговорки Го
2.10 заповедей Го
3. 8 стратегических концепций Го
Кроме того, дополнением к философии Го может быть опыт и интуиция игрока.
Теория – это часть философии Го, которая раскрывает важнейшие принципы разыгрывания цумэ-го.

1. Выкалывай глаз при помощи тэсудзи вбрасывания.

2. Ударяй по слабостям форм
Как правило, удар по слабостям всегда является сэнтэ ходом.

3. Для того, чтобы убить группу нужно сузить глазное пространство при помощи ханэ (обычно ход по 1-й линии) или сэнтэ ходов, а потом ударить в критическую точку.
Существует даже поговорка Го: "Смерть в ханэ"

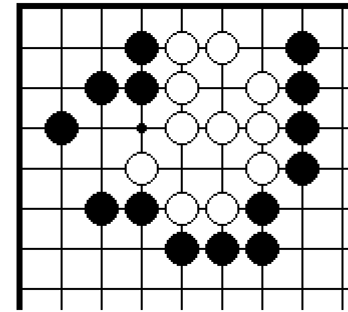
4. Для того, чтобы выжить нужно максимально расширить глазное пространство (обычно при помощи сагари – опускание на 1 линию), а затем занять критическую точку.

5. При любой борьбе в углу занимай критические точки угла. При любой борьбе на стороне опускайся на 1-ую линию при помощи сагари или косуми.
Критическими точками угла являются две точки 2-1 и одна точка 2-2.
Существует поговорка Го: "Удивительные вещи творятся в точках 2-1 и 2-2".

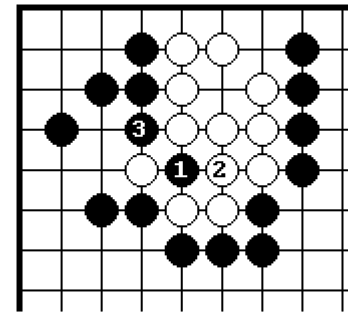
6. Группа с глазом сильнее группы без глаза

7. Съедение трех камней всегда дает глаз

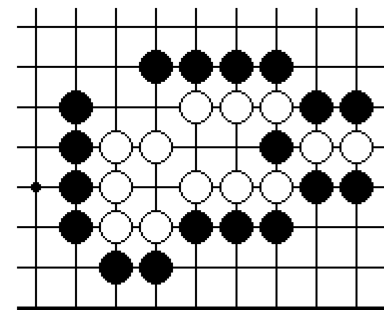
Эти принципы справедливы для цумэ го на всей доске. Раскрытие этих принципов, а также дополнение к ним мы более детально изучим при рассмотрении следующих глав. Сейчас же рассмотрим несколько примеров с использованием этой философии.



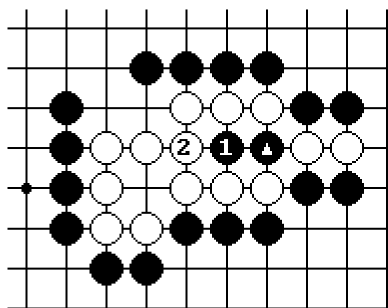
Пример 16.
Ход черных
Как убить белую группу?



Решение примера 16.
Ч.1 – тэсудзи вбрасывания. Он ударяет по слабости двух белых камней, давая атари. Это - сэнтэ. Затем, после б.2 черные делают глаз ложным, согласно признаку ложного глаза "сжатие".

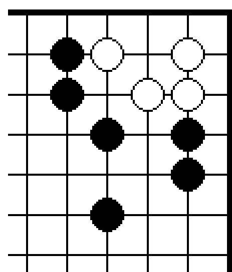


Пример 17.
Ход черных
Как убить белую группу?

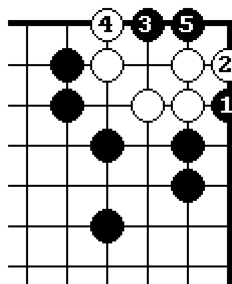




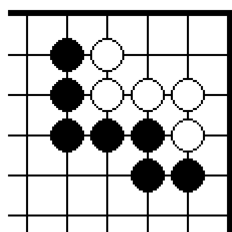
Решение примера 17.
Черные жертвуют два камня ходом 1, а затем играют тэсудзи вбрасывания 3. Теперь вся белая группа не имеет двух глаз.



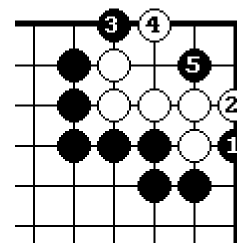
Пример 18.
Ход черных
Как убить белую группу?



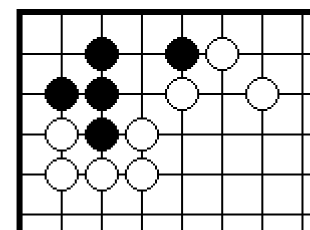
Решение примера 18.
Сначала сужаем глазное пространство при помощи ханэ 1. Затем ударяем в критическую точку 3 в сэнтэ. Если белые отвечают 4, образуя форму накадэ "изогнутая четверка", то черные занимают вторую критическую точку 5, убивая всю белую группу.



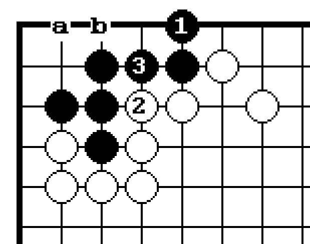
Пример 19.
Ход черных
Как убить белую группу?



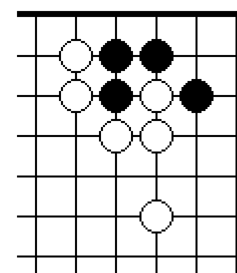
Решение примера 19.
Сначала уменьшаем глазное пространство с помощью ханэ ч.1 и 3, приводя накадэ белой группы к мертвой форме "автомобиль". Затем играем в критическую точку 5, убивая всю группу белых.



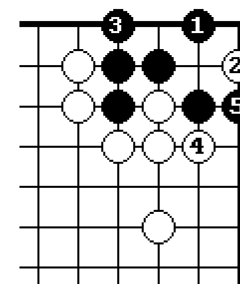
Пример 20.
Ход черных
Как выжить черной группой?



Решение примера 20.
Черные должны максимально расширить свое глазное пространство. Это делает сагари ч.1. Следует обмен б.2-ч.3. Сейчас черная группа живет, потому что у нее есть две критические точки " a" и "b".



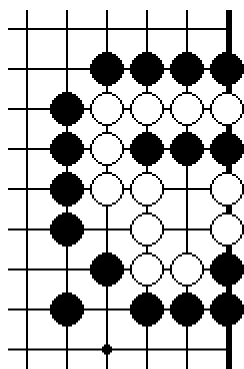
Пример 21.
Ход черных
Как выжить черной группой?



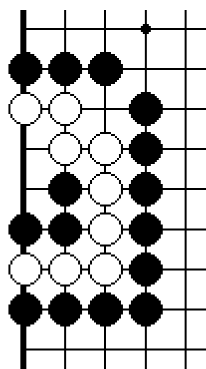
Решение примера 21.
Черные должны сыграть в критическую точку угла 2-1. На б.2 черные должные построить 2-й глаз ходом 3. После 5 видно, что черная живет. Черные сыграли согласно философии го: " При любой

борьбе в углу играй в критические точки".
Как правило, если не работает ход в точки 2-1 или 2-2, то, скорее всего, результата Вы не достигнете, играя в другие точки угла.

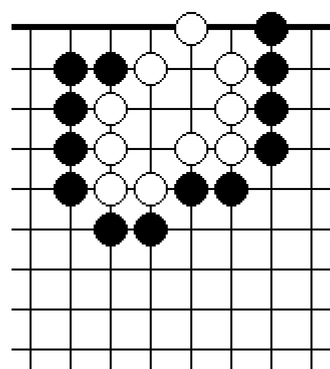
§5. Решение задач



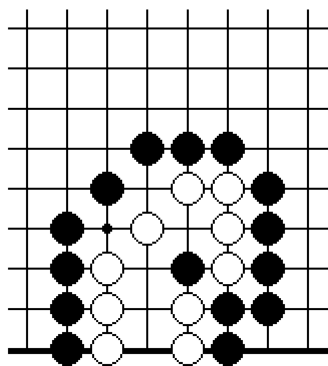
Задача 1
Ход черных
Чтобы убить белых постройте "пирамиду".



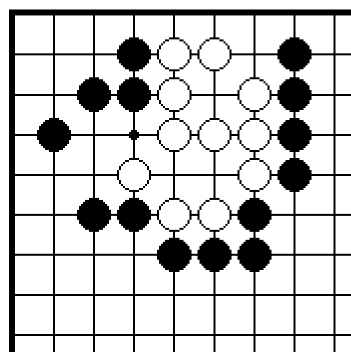
Задача 2
Ход черных
Чтобы убить белых постройте "квадрат".



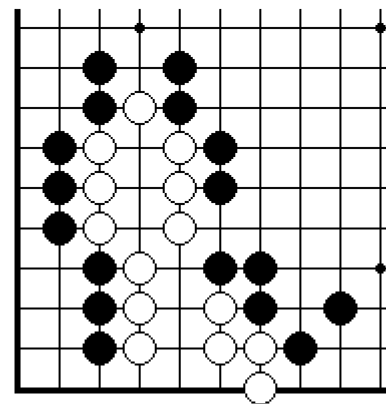
Задача 3
Ход черных
Чтобы убить белых ударьте по слабостям.



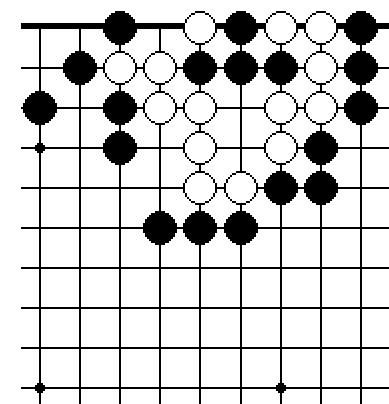
Задача 4
Ход черных
Чтобы убить белых постройте "треугольник".



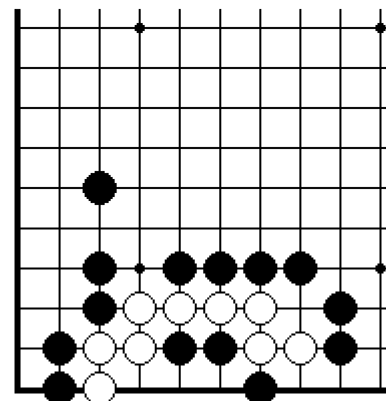
Задача 5
Ход черных
Чтобы убить белых используйте тэсудзи вбрасывания.



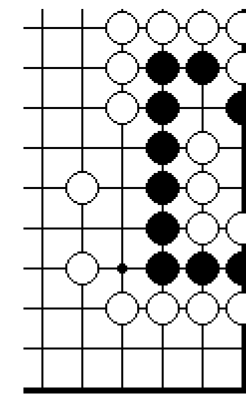
Задача 6
Ход черных
Чтобы убить белых используйте сэнтэ ходы.



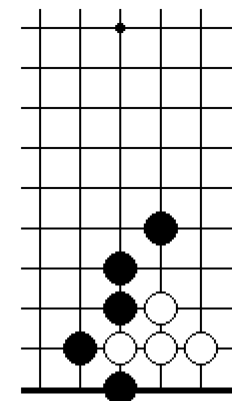
Задача 7
Ход черных
Чтобы убить белых постройте "звездочку".



Задача 8
Ход черных
Чтобы убить белых, постройте "автомобиль".



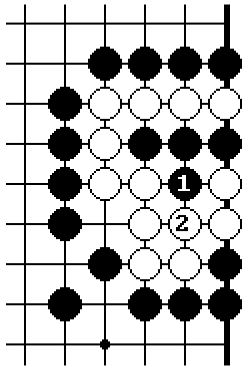
Задача 9
Ход черных
Чтобы убить белых, не дайте построить мертвую форму накадэ.



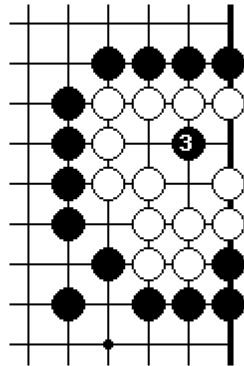
Задача 10
Ход черных
Чтобы убить белых, сузьте глазное пространство.

Ответы

Ответ на задачу 1



Диа.1а

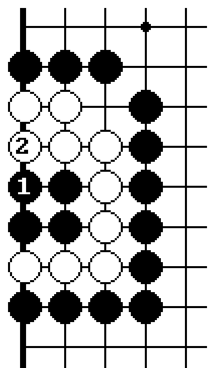


Диа.1б

Диа.1а. При помощи хода 1 черные строят мертвую форму накадэ "пирамида". Если белые снимают черные камни ходом 2, то…

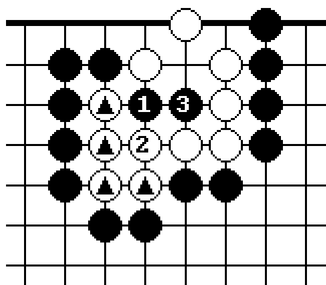
Диа.1б. Черные играют в критическую точку 3 и убивают белую группу.

Ответ на задачу 2



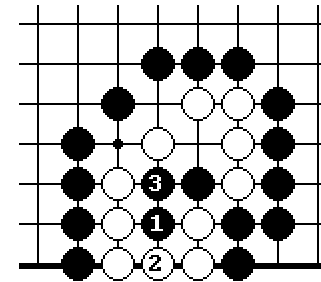
Диа.2
Черные ходом 2 строят мертвую форму накадэ "квадрат". Если белые снимают черные камни ходом 2, то черным не нужно здесь отвечать.
"Квадрат" – единственная форма накадэ, которая не имеет критической точки.

Ответ на задачу 3



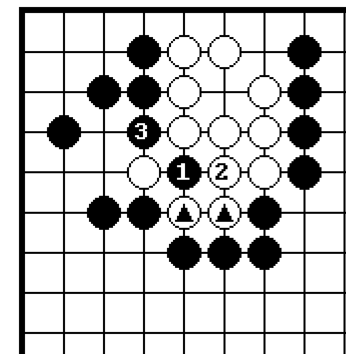
Диа.3.
4 белых камня ▲ находятся в плохой форме. Ч.1 бьет по слабостям белой формы, загоняя их в атари. Если белые защищаются в 2, черные ходом 3 занимают критическую точку глазного пространства белых, которое имеет форму "треугольника".

Ответ на задачу 4



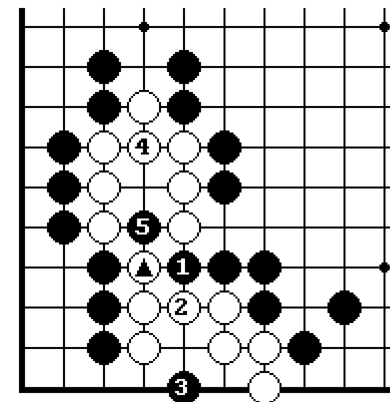
Диа.4.
И снова ч.1 бьет по слабой форме 2-х белых камней. Это – всегда сэнтэ. Если белые защищаются 2, черные строят мертвую форму накадэ "треугольник".
Белые мертвы.

Ответ на задачу 5



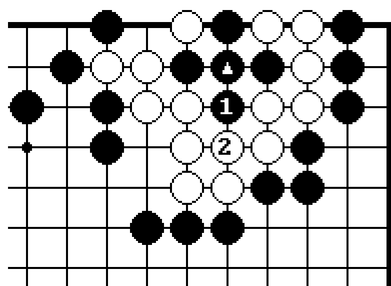
Диа.5.
2 белых камня ▲ находятся в плохой форме. Ч.1 бьет по слабостям с помощью тэсудзи вбрасывания. Если белые отвечают 2, черные играют 3. Глаз в пункте 1 является ложным на основании признака ложного глаза "сжатие".

Ответ на задачу 6



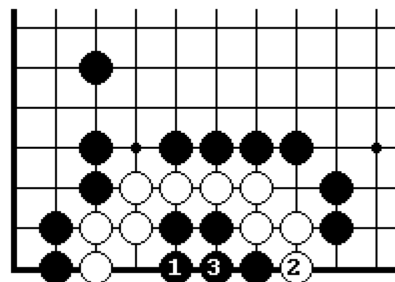
Диа.6.
При помощи сэнтэ хода 1 черные уменьшают глазное пространство белых. Если белые отвечают 2, черные играют в критическую точку 3 "треугольника". Далее, если белые пытаются построить 2-й глаз наверху, играя 4, б.5 выдавливает этот глаз согласно признаку ложного глаза "сжатие". Заметим, что ч.1 - это двух плановый ход. Он уменьшает глазное пространство и сжимает белый камень ▲.
Всегда старайтесь делать двух плановые ходы.

Ответ на задачу 7



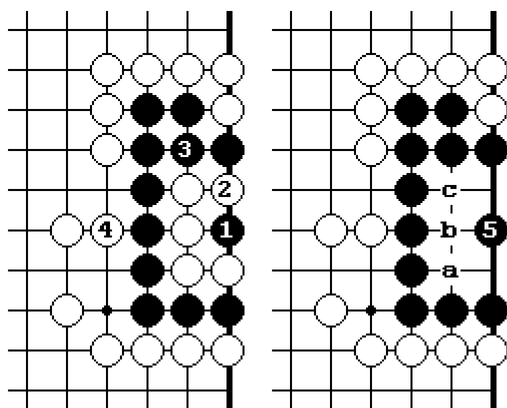
Диа.7.
Ч.1 строит мертвую форму накадэ "звездочка". Если белые снимают черные камни, играя 2, черные ставят камень в критическую точку этой формы в ▲, убивая всю белую группу.

Ответ на задачу 8



Диа.8.
С помощью ходов 1 и 3 черные построили мертвую форму накадэ "автомобиль". Теперь белые мертвы.

Ответ на задачу 9

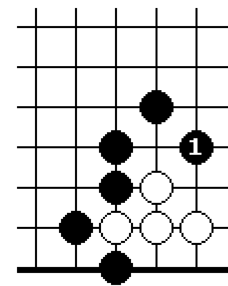


Диа.9а Диа. 9б

Диа.9а. Черные не должны позволять белым построить мертвую форму накадэ. С этой целью они играют тэсудзи вбрасывания 1. Если белые первыми успеют сыграть в 1, они построят мертвую форму "автомобиль" и убьют черных. Белые отвечают 2, черные дают атари 3 и на б. 4…..

Диа. 9б. Черные снимают 5 белых камней, играя 5. Теперь черная группа живет, потому что она имеет три критические точки в пунктах "a", "b" и "c". Чтобы жить, черным нужно успеть занять только один их этих пунктов.

Ответ на задачу 10



Диа.10.
Согласно философии Го, чтобы убить группу черные должны сузить глазное пространство белых. После ч.1 у белых нет возможности расширить глазное пространство, чтобы построить два глаза.
Поэтому они мертвы.

Глава 2.
Цумэ-го в углу

Группа называется угловой, если она занимает или содержит внутри себя хотя бы одну критическую точку угла 2-1 или 2-2.

§1. Теория цумэ-го в углу

1. Группа, пограничная линия которой состоит из 4-х камней, не живет.
2. Группа, пограничная линия которой состоит из 5-и камней, живет только при своем ходе.
3. Группа, пограничная линия которой состоит из 6-и камней, живет при любом ходе.
4. Для того, чтобы убить группу, нужно привести ее к одной из семи форм накадэ.
5. Сначала надо бить по критическим точкам угла 2-1, реже 2-2. Если эти точки не работают (это один случай их десяти), то надо выбирать точку, которая бьет по слабостям форм.
6. Всегда выбирай такую критическую точку, которая является двух плановой или сэнтэ. Например, ударил в точку 2-1 и грозишь соединиться со своими внешними камнями.

Рассмотрим примеры: